

La cultura como espacio lúdico desde la hermenéutica y el psicoanálisis de D. W. Winnicott	Título
Barreiro, Julieta - Autor/a;	Autor(es)
Lúdicamente (Vol. 1 no. 2 2012)	En:
Buenos Aires	Lugar
Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, UBA	Editorial/Editor
2012	Fecha
	Colección
Hermenéutica; Cultura; Juegos; Winnicott, D. W.;	Temas
Artículo	Tipo de documento
" http://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/iigg-uba/20160624062004/1786-11764-1-PB.pdf "	URL
Reconocimiento-No Comercial CC BY-NC http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/deed.es	Licencia

Segui buscando en la Red de Bibliotecas Virtuales de CLACSO

<http://biblioteca.clacso.edu.ar>

Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO)

Conselho Latino-americano de Ciências Sociais (CLACSO)

Latin American Council of Social Sciences (CLACSO)

www.clacso.edu.ar



Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales
Conselho Latino-americano de Ciências Sociais
Latin American Council of Social Sciences



La cultura como espacio lúdico desde la hermenéutica y el psicoanálisis de D. W. Winnicott

Cita: Barreiro, J. (2012) La cultura como espacio lúdico desde la hermenéutica y el psicoanálisis de D. W. Winnicott, En Ludicamente N°2, Diciembre 2012. Buenos Aires

Resumen

Resumen: Este trabajo tiene por propósito vincular los términos cultura, jugar y espacio como comunes al psicoanálisis y a la hermenéutica. Desde el psicoanálisis de Winnicott estas nociones definen la subjetividad y la realidad psíquica, junto con la capacidad de creatividad ligada a la autenticidad del self. La hermenéutica de Heidegger define la realidad humana también como posibilidad (Existenz), mientras que Gadamer la considera como una categoría ontológica para comprender la historicidad del sujeto humano. Se puede afirmar entonces, que el punto de encuentro entre psicoanálisis y hermenéutica radica en la mutua implicancia entre juego, potencialidad e historicidad. Palabras clave: Winnicott, Hermenéutica, Juego, Cultura

Summaries

Abstract: This work intended to link the terms culture, playing and public space as psychoanalysis and hermeneutics. From Winnicott's psychoanalysis define these notions of subjectivity and psychic reality, along with the ability of creativity linked to the authenticity of the self. Heidegger's hermeneutics also defines human reality as possible (Existenz), whereas Gadamer sees it as an ontological category to understand the historicity of the human subject. It can be said then, that the meeting point between psychoanalysis and hermeneutics lies in the mutual implication between play, potential and historicity Key words: Winnicott, Hermeneutic, Playing, Culture

La interpretación sobre las condiciones del jugar, el espacio y la cultura han tenido análisis diversos. En este trabajo se hará hincapié en los aportes del psicoanálisis de D. W. Winnicott y de la fenomenología hermenéutica de M. Heidegger y de H. G. Gadamer. Lo común a estos autores es que tanto juego como espacio son dos conceptos que se inscriben en un mismo ámbito. Dicho ámbito es la vida misma. Sin embargo, la biología también se ocupa de la vida como así también la química orgánica o la medicina. Lo decisivo para un enfoque comparativo, es que además de compartir nominalmente una misma temática, el psicoanálisis y la hermenéutica describen la vida con los mismos predicados. Para poder indicar esta mirada común, el recorrido de este trabajo será el siguiente: 1) una breve exposición sobre existencia, creatividad y juego en Heidegger y Gadamer. 2) El análisis que realiza Winnicott sobre el jugar, la subjetividad y la cultura y 3) una reflexión en las conclusiones sobre los conceptos expuestos.

1. Existencia, historicidad y juego en M. Heidegger y H. G. Gadamer

En las lecciones tempranas de Freiburg, entre los años 1919 y 1923, Heidegger hizo de la vida el tema fundamental de su reflexión: ¿qué entiende Heidegger por vida? Dicho muy brevemente: la vida no tiene el sentido que le asigna la biología (un conjunto de procesos fisiológicos) ni la psicología empírica (la corriente de vivencias de la conciencia). La vida es un algo que sólo le corresponde al hombre (*Dasein*) y que expresa su condición histórica. Para decirlo desde otra perspectiva: la vida es la instancia de la enunciación desde donde se puede legitimar y articular todo discurso. La tesis de Heidegger es que la vida humana, justamente por tener estas particularidades, es un ámbito de sentido autónomo que no requiere de ningún otro punto de vista ajeno a ella misma. Este rasgo es lo

que denomina “la autosuficiencia” (*Selbstgenügsamkeit*) (Heidegger, 1992: 42). Ahora bien, porque la vida es una instancia discursiva irrebasable, última, no puede ser vista desde fuera, no puede ser objetivada. Requiere de una mirada inmanente que no la someta a ningún tipo de objetivación.

H. G. Gadamer continúa con la misma pretensión de concebir la vida como una instancia irrebasable. El concepto central de su obra *Wahrheit und Methode*, la conciencia de la historia efectual (*Wirkungsgeschichtlichesbewusstsein*) expresa justamente la autosuficiencia semántica de la historicidad humana. Ahora bien, es el rol que cumple el concepto de juego en la filosofía tiene como finalidad mostrar una relación del hombre con el mundo y con los otros de índole no objetiva.

El contexto argumentativo donde aparece el problema del juego es la experiencia artística. En efecto, la experiencia de la obra de arte es una experiencia que no puede ser abordada de acuerdo con el esquema Sujeto-Objeto, implícito en las teorías estéticas modernas. La razón de ello radica en que en el acto lúdico lo primero es el juego mismo. Los jugadores, en cuanto conciencias individuales que participan de la acción, tienen un papel secundario, o dicho con más rigor, son lo que son gracias al juego. El juego, como realidad primigenia, es el que le confiere su status y categoría de jugador.

Pero el juego no sólo se caracteriza por la imposibilidad de ser comprendido por referencia a la conciencia del jugador. Gadamer añade otras peculiaridades tan importantes como aquella: no tiene un objetivo o finalidad exterior a él mismo; posee una naturaleza medial; se juega sin esfuerzo; el juego crea un espíritu. Al final añade una que pone de manifiesto su modo específico de ser: en todo juego se juega a algo. El jugador cumple una tarea, juega un rol que eligió al decidirse por tal juego. Este hecho hace que se lleve a cabo como una conducta humana, que se distingue de las otras que no son lúdicas. Para indicar justamente la especificidad de esta conducta Gadamer afirma:

El juego se limita realmente a representarse (*sich darzustellen*). Su modo de ser es, pues, la autorrepresentación (*Selbstdarstellung*) (Gadamer, 1990: 113).

La autorrepresentación designa: en primer lugar, que el juego mismo es quien confiere las tareas, roles y papeles que los jugadores desempeñan; en segundo término, que el jugador, cuando representa el rol que el juego le asignó, alcanza su propios objetivos y, al hacerlo, el juego alcanza también su cumplimiento o perfección; y finalmente -y este es el sentido preciso de la cita-, que el juego sólo existe jugando a algo, esto es, el ser del juego cobra actualidad cuando los jugadores ponen en marcha el papel que le fue asignado.

Esta noción del juego y el modo en que se relaciona con la experiencia humana, acerca a estos autores al psicoanálisis de D. W. Winnicott. En efecto, los rasgos descriptivos de la vida son muy semejantes. Winnicott describe una determinada esfera de la praxis cultural o, lo que es lo mismo, una determinada posibilidad de la existencia, y la concibe como una realidad autónoma (“cosa en sí”), es decir, como una esfera que tiene su propia legalidad semántica y que requiere de una vía de acceso adecuada a su peculiaridad. Asimismo, señala que en el juego artístico radica la experiencia de la vida misma, experiencia que no es extraordinaria sino, por el contrario, que domina durante toda

la vigilia. De esta forma, Winnicott establece un vínculo entre la actividad lúdica y el self. En la niñez el self se expresa mediante el juego. En la vida adulta el juego se transforma en actividad artística. Los desarrollos winnicottianos se analizarán a continuación.

2. Cultura y espacio transicional

Cuando Winnicott propone un punto de análisis a partir de la creatividad, la transicionalidad da un paso más allá de la tradición psicoanalítica de lo interno vs. lo externo, y en lugar de ello propone un *tercer espacio* que no responde al carácter genético pulsional sino a una relación entre el hombre y el mundo basada en la correlación mutua. Lo que sugiere una nueva teoría de los lugares psíquicos que supera la tensión al principio mencionada. En la tercera zona, a diferencia de las otras dos, Winnicott ubica la vida y el lugar “donde pasamos la mayor parte del tiempo”.

¿Dónde estamos cuando hacemos lo que en verdad hacemos, es decir, divertirnos? ¿El concepto de sublimación abarca todo el panorama? ¿Podemos obtener alguna ventaja si examinamos este asunto de la posible existencia de un lugar para vivir que los términos “exterior” e “interior” no describan en forma adecuada? (Winnicott, 2007a: 141).

Aparece aquí la reconsideración de los ámbitos de la propia subjetividad. Claramente discute el punto de vista freudiano donde el hombre se encuentra dividido por la condena cultural de las satisfacciones pulsionales. Emerge, en cambio, un giro en el concepto de la subjetividad, ya no regido por lo pulsional, ni por la afrenta de la alteridad. La inscripción del modo de la subjetividad, esto es, del *experimentarse siendo*, incorpora una interpretación del psiquismo que no se responde mediante el binomio interno / externo:

En contraste con las dos realidades enunciadas sugiero que la zona disponible para maniobrar en términos de la tercera manera de vivir (donde está la experiencia cultural o el juego creador) es muy variable de un individuo a otro. Ello es así porque esta tercera zona es el producto de las experiencias de la persona (bebé, niño, adolescente, adulto) (...) La extensión de esta zona puede ser mínima o máxima, según la suma de experiencias concretas (Winnicott, 2007a: 142).

Esta ampliación a partir de una nueva orientación opera como un “locus” donde se ubican los elementos culturales. La tercera zona, donde se ubica la experiencia, es el lugar del registro vivo de *estar en el mundo*. La experiencia no es ya entendida ni como producto de lo pulsional, ni como sumisión a la exterioridad, sino como *hábito*, costumbre personal que puede ser extendible de

acuerdo con las posibilidades o no de la *creatividad*: es la subjetividad que emerge en el encuentro con lo cultural. Y es en este ámbito, *espacio*, donde se despliega el sentido de la existencia: "En cada individuo la utilización de dicho espacio la determinan las experiencias vitales que surgen en las primaras etapas de su existencia" (Winnicott, 2007a: 135). En esta orientación, el espacio transicional es un ámbito de uso que el sujeto crea, del que se apropia y al cual manipula ubicando en él la experiencia de estar en el mundo junto con otros. Es por ello que Winnicott dice que lo importante es tener "algún lugar en qué poner lo que encontremos" (Winnicott, 2007a: 133). Lo significativo aquí es la creación de este ámbito y su flexibilidad. La idea de que la experiencia cultural opere como una tercera zona admite corroborar el carácter poroso de lo propiamente mío y lo distinto de mí: ambos mundos pueden formar parte de otro de mayor sutileza.

Así entendido, el recital o el partido de fútbol como fenómeno cultural no se resuelven por su carácter sublimatorio. Por el contrario, el *verdadero sí mismo* se expresa en ellos en forma de creatividad viva^[1] y permite comprender un nuevo modo de relación con el mundo: el de la experiencia compartida. El concierto de música, la ceremonia religiosa o la obra de arte no son de nuestra autoría, sin embargo, pueden experimentarse como pertenecientes a nuestra subjetividad. Algo de nosotros aparece en ellos, o para decirlo de otra manera, pueden ser vividos como si fuesen nuestros. Llevan en su seno las mismas características de los inicios: el *encuentro creativo* entre lo propio y lo que no lo es. Aquí no habría un juego de fuerzas tensivas, sino un relajamiento de ellas:

Desde el principio el bebé vive experiencias de máxima intensidad en el espacio potencial que existe entre el objeto subjetivo y el objeto percibido de manera objetiva, entre las extensiones del yo y no-yo. Ese espacio se encuentra en el juego recíproco de no existir otra cosa que yo y el existir de objetos y fenómenos fuera del control omnipotente (Winnicott, 2007a: 135).

Esta dinámica entre lo *propio* y lo *ajeno* instaura un espacio virtual en donde lo foráneo ingresa, transformándose. Adquiere en este ámbito una nueva significación, es una forma de desalejar, en el mejor sentido heideggeriano, lo que está lejos, lo distante.

Así Winnicott plantea que la *vida humana*, a diferencia de la vida biológica, transcurre en el plano de los *significados culturales* y que por ello la modalidad específica de la vida es la potencialidad. Vivir en términos winnicottianos no es más que crear un espacio de despliegue de posibilidades. El hombre es una unidad en la que se imbrican tanto la vida pulsional como la cultural, pero el lugar desde donde se enuncia la vida misma es la cultura. La relación del yo con el mundo no obedece a una sucesión lineal de objetos sino a una ramificación de experiencias subjetivas. Su manifestación más clara es la capacidad de constituir un espacio potencial.

Ahora bien, de todas las posibilidades del hombre, el *jugar* es la más adecuada para comprender su significado y la capacidad que tiene la vida para introducir en el mundo nuevos comienzos, que es lo mismo que decir que la *vida es creatividad*. Es el juego el puente entre el *jugar* y el *fenómeno transicional*.

3. Juego y fenómeno transicional

Winnicott ubica en el *jugar* la manifestación más evidente de la *transicionalidad*. En el juego, el niño despliega su potencialidad creadora y construye un espacio virtual donde los objetos, por ser de uso, adquieren significados en función de ese momento y a la orden del sujeto que los manipula. Vale decir que no importa tanto *a qué* se juega, sino *que* se juegue. Ésa es la distinción cualitativa que establece entre el juego (*play*) y la capacidad de jugar (*playing*)^[2]. Aquí hay espontaneidad en todo su esplendor porque, aunque el niño signifique un objeto como propio, el valor que éste tenga, su función y su uso, adquieren siempre un sentido personal.

López Quintás, desde el ámbito de la filosofía, propone una “estética de la creatividad” tomando como núcleo central el concepto de *juego*. Sin tener conocimiento de la obra de Winnicott, hace una clara descripción de lo que sería el *jugar* para el psicoanalista inglés.

El jugar es una actividad corpóreo-espiritual libre, que crea bajo una determinadas normas y dentro de un marco espacio-temporal delimitado un ámbito de posibilidades de acción e interacción con el fin no de obtener un fruto ajeno al obrar mismo, sino de alcanzar el gozo que este obrar proporciona, independientemente del éxito obtenido (...) se establece con ello una fecunda relación de causalidad circular entre el jugador y el juego, entre la luz que desprende el proceso lúdico y el juego que crea tal luz (López Quintás, 1977: 29).

El *espacio de juego* implica que el jugar mismo crea nuevos ámbitos simultáneos y sucesivos que impulsan al jugador a *crear juego*. Así, el jugar es una actividad creadora universal de una trama de sentido. Envuelve al mismo que las crea e impulsa su poder creador. Así entendido, el jugar es una actividad creadora que lleva en sí su principio y su fin, y, consecuentemente, su sentido pleno (López Quintás, 1977: 34).

Y *jugar* alude así a *espacio*, pero también a *creación*, es decir, *la creación de un espacio es jugar*. Aquí se entiende mejor que el espacio transicional opera como apertura y significación del mundo: zona reticulada de sentido que otorga valor en la medida en que significa al sujeto que despliega ese espacio “Ámbito resplandeciente, campo de luz donador de sentido y engendrador de belleza porque tiende esencialmente a crear un campo de libertad, de opciones siempre nuevas, dentro de un cauce de posibilidades” (López Quintás, 1977: 35).

La noción que tiene de subjetividad, cultura y lazo permite pensar en Winnicott una concepción del hombre como *homo ludens*^[3]: el *juego* es una actividad propia de lo humano que lo proyecta a una experiencia de sí mismo como creador. Es una acción libre, capaz de absorber por completo al jugador, una acción desprovista de todo propósito, de todo interés material, que se extiende a la cultura. Ésta, librada de su pesadez, se despliega *en el juego y como juego*.

Ahora bien, esta ampliación del espacio de juego opera como un *locus* donde se ubican los elementos

culturales. En términos sociales, refiere al acervo cultural en y con el que el niño nace. A su debido tiempo, se encuentra, descubre, co-crea en la medida en que el *espacio transicional* posibilita su ingreso, transformándose así en *propio y personal*, tal como el concierto de música lo ilustra.

En efecto, lo característico del juego no solo es el placer, sino que es primordialmente una actividad creadora como en el sueño que se realiza. (Winnicott, 1993: 80). Esta actividad se destaca del resto de las tareas humanas en virtud de que describe la vida misma de la cultura junto con los fenómenos transicionales. Cuando Winnicott ejemplifica el sentido de esta afirmación recurre a una experiencia artística:

Quando asisto a un concierto y me encuentro allí con un colega psicoanalista, a veces me pregunto si sabemos tanto como quisiéramos de la experiencia que ambos estamos compartiendo (...) Nos hallamos en una experiencia viva que tiene derecho a ser considerada una cosa en sí. Esta observación puede hacerse extensiva a la siguiente pregunta ¿para qué vivimos? ¿cuál es la motivación básica? Posiblemente comprobemos que es en esa zona de la experiencia cultural donde la mayoría de nosotros vive la mayor parte del tiempo mientras estamos despiertos (Winnicott, 1993: 247)

Mediante esta cita es posible afirmar que la vida humana excede ampliamente la posibilidad de ser abordada desde las llamadas “ciencias de la vida”. Por el contrario, la noción de experiencia implica considerarla como el reservorio histórico de significaciones del hombre. Su manifestación más clara es la capacidad de la vida de desplegar posibilidades o, lo que es lo mismo, de constituirse como un espacio potencial (Winnicott, 1993: 323).

4. Conclusiones

Para concluir con esta breve comparación entre psicoanálisis y hermenéutica es posible sintetizar en tres puntos la propuesta de este trabajo: a) la vida humana, a diferencia de la vida biológica, transcurre en el plano de los significados culturales, b) por ello la modalidad específica de la vida es la potencialidad, vivir no es más que crear un espacio de despliegue de posibilidades, y c) de todas las posibilidades del hombre el juego es la más adecuada para comprender su significado y la capacidad que tiene la vida para introducir en el mundo nuevos comienzos que es lo mismo que decir que la vida es creatividad.

Bibliografía

- Davis, M. y Wallbridge, D.

(1988) *Límite y espacio: introducción a la obra de D. W. Winnicott.*, Buenos Aires. Amorrortu editores

-Gadamer, H. G.

(1990) *Wahrheit und Methode*, J. C. B. Mohr (Paul Siebeck), Tübingen,

-Heidegger, M

(1992) *Grundprobleme der Phänomenologie*, Frankfurt am Main, Vittorio Klostermann.

-Huizinga, J.

(2000). *Homo Ludens*. Buenos Aires, Alianza Editorial

- de Said, A.

(2004) *El sostén del ser. Las contribuciones de Donald W. Winnicott y Piera Aulagnier* . Buenos Aires, Paidós.

-López Quintás, A.

(1977) *Estética de la creatividad* . Madrid, Ediciones Cátedra.

- Winnicott, D. W.

(1958) *Collected papers: Through Pediatrics to Psycho-analysis*. London. Tavistock Publications.
[tr.esp. *Escritos de pediatría y psicoanálisis* . Barcelona, Laia, 1979]

(1987) *The Spontaneous Gesture. Selected Letters of D. W. Winnicott*, Cambridge, Harvard University Press [tr.esp. *El gesto espontáneo* . Barcelona, Paidós,1990]

(1989) *Psychoanalytic Explorations I*, London, Karnac Books [tr.esp. *Exploraciones Psicoanalíticas I* . Buenos Aires, Paidós,1993]

(1987) *Babies and their mothers, London, Free Associations Books* [tr.esp. *El bebé y sus madres.* , Barcelona, Paidós 1998]

(1986) *Home is where we start from*. London, Norton and co. [tr.esp. *El hogar, nuestro punto de partida.*, Buenos Aires, Paidós 2006a]

(1965) *The family and individual development*. London, Tavistok Publications [tr.esp. *La familia y el desarrollo del individuo.*, Buenos Aires, Hormé 2006b].

(1993) *The child and outside world*. London, Tavistock Publications [tr.esp. *El niño y el mundo externo* . Buenos Aires, Hormé 2006c.]

(1968) *Psychoanalytic child consultations*, London, Hogarth Express [tr.esp. *Clínica psicoanalítica infantil*. Buenos Aires, Hormé 2006d].

(1988) *Human Nature*, London, Free Association Books [tr.esp. *La naturaleza humana*. Buenos Aires, Paidós 2006e].

(1971) *Reality and Playing*. London, Tavistock [tr.esp. *Realidad y Juego*. Buenos Aires, Gedisa 2007a]

(1965) *The maturational processes and the facilitating environment*. London, Karnac Books [tr.esp. *Los procesos de maduración y el ambiente facilitador*. Buenos Aires, Paidós 2007b].

[1] Cabe recordar que las experiencias culturales también pueden operar como máscara. Sin embargo, mantienen en común que ambas formas reflejan modos de existencia.

[2] “Resulta evidente que establezco una diferencia significativa entre el sustantivo *juego* y el verbo sustantivado el *jugar*” (Winnicott, 2007a: 63). Esta distinción que realiza Winnicott permite, según mi criterio, una mejor traducción del título de su libro *Reality and Playing* como *El jugar y la realidad*.

[3] Este término está tomado de Huizinga, J. (1938), quien magistralmente señala: “ *Para jugar verdaderamente el hombre, cuando juega, ha de volver a convertirse en niño*”